

中秋节的冷与热

贵阳日报融媒体记者 郑文丰 文 / 图

“愚象著名，莫大乎日月。”作为与人类关系最为密切的天体之一，月亮深刻地影响了中国人的时空结构和精神世界。中国节日体系中的许多传统节日，如元宵节、中元节等，其起源发展与习俗活动、文化内涵无不与月亮有关。随着时间的推移，这些节日的习俗与内涵，有延续、有出新，中秋节也不例外。

除了春节以外，再也没有一个节日像中秋节一样承载着人们对团圆与相聚的企盼。《文史知识》杂志回望了中秋节的源起。文章说，“中秋”一词，虽然早在先秦时期已经出现，但中秋作为节日的出现，是发生在唐代的事情。那时，八月十五已有

专门名称、特定的习俗活动，并具有欣赏自然之美、珍惜韶华与渴望团圆的文化内涵。唐代人一方面延续了前人关注月亮的古老传统，另一方面又在特定的时代背景中赋予月亮非同寻常的价值，并兴起玩月的社会风气，最终中秋节得以形成。

相对很多传统节日而言，中秋节形成较晚，但它后来居上，赏月、吃月饼、闻桂香等如今中秋节流行的风俗活动，至宋代皆已形成。宋代以后，中秋节习俗活动日益丰富，并在

人们生活中的地位不断提高，最终成为中华四大传统节日之一。中秋节传播地域广，共享性强，内涵美好，使得它具有强大的生命力，并由李白、苏东坡诗词的赋能，千百年来成为国人寄托情感的文化“图腾”。

今年中秋节出现的新变化是，月饼行业遇冷了。《三联生活周刊》引用行业调查数据说明：2016至2021年，中国月饼市场经历了5年的连续增长，突破200亿元大关。但2022年月饼销售量并未增长，与此同时，月饼的销售周期变短了。作为节日性食品，

越早出的月饼，礼物属性就较大，临近节日，月饼的食物属性比重就越大，也越便宜。今年月饼的销售数据显示，与月饼销量下降一同变化的，是月饼的销售时间也大大缩短。

这个中秋节，一款名叫《羊了个羊》的消除类微信小游戏登上了热搜第一。和通常难度逐关递增的消除类游戏不同，《羊了个羊》第二关就难度飙升，使玩家出于不甘心而反复尝试，达成了“饥饿营销”的效果。这款游戏看似平平无奇的休闲小游戏是怎么火起来的？《新周刊》的分析是：这款游戏具有强大的社交属性，利用了玩家的胜负欲和攀比心理。第一关手到擒来，给大家“这游戏很简单”的错觉，在玩第二关时总觉得

“这把还有戏”。如果接下来过不了关，不服气、不信邪的玩家肯定会再来一次，然后再来无数次。如果过了关，玩家很有可能会在社交媒体上晒出成果。赢家获得了成就感，赢家的朋友获得了“我也可以”的希望，而游戏则获得了热度；与此同时，为了实现游戏的快速传播，《羊了个羊》选择在中秋假期上线，玩家的休闲娱乐时间增多，线下社交场景大幅增加，熟人社交成为假期期间的主流。因此微信转发比买量更具传播效率，同时成本也更低廉。文章同时历数了《跳一跳》《合成大西瓜》等爆款小游戏，并从中提炼出了爆款公式：无限流/消除类玩法（强即时反馈）+简单操作方式+随机性（重复可玩性）+假期上线+社群传播。

同样看重中秋假期的，还有影院的“中秋档”。今年暑期档较为喜人的票房成绩，成为中秋档影片扎堆上

映的助燃剂，12部影片选择在3天的小长假中上映，其中11部为新片、1部为老片重映。涵盖了爱情、亲情、动作、动画、现实主义等多个题材。但今年的中秋档电影票房为3.73亿元，较2021年的4.99亿元下滑25%。据《Vista看天下》杂志分析，中秋档遇冷，与《哥，你好》这部种子影片口碑崩塌、《妈妈！》和《还是觉得你好》两部艺术片虽有口碑但观众体量狭窄有关。

■ 读书期刊

工程师与工程教育

《博览群书》2022年9月号，月刊

最新一期《博览群书》杂志，关注工程师这一庞大群体的工程教育问题。

文章首先回顾了新中国成立以来，特别是改革开放以来，我国工程教育所取得的巨大成就：一是培养了上千万的工程科技人才，有力地支撑了我国工业体系的形成与发展，支撑了我国改革开放以来30多年的经济高速增长，在一大批举世瞩目的重大工程中发挥了核心作用。二是我国高等工程教育本科在校生2020年达到614万人，在校研究生达到116万人，占高校本科以上在校生规模的35%，培养规模位居世界第一。三是形成了比较合理的高等工程教育结构和体系。工程教育经过多年发展，已经具备良好基础，基本满足了社会对多层次、多种类型工程科技人才的需求。文章同时也指出我国工程教育的不足，表现为大而不强、多而不精，缺乏创新性和实践性。如何培养未来多元化、创新型卓越工程科技人才，成为工程教育亟需破解的课题。

文章围绕《卓越工程师培养论》这部凝结二十年理论实践经验的专著，提出了破局之法。该书最大的特色就是坚持理论与实践相结合，依靠工程教育研究的两大法宝“拿问题开路，拿证据说话”。作者一针见血地指出，教育与产业脱节，理论与实践脱



节，使得人才培养和产业创新这两条驱动经济可持续发展的主要链条运转不灵，这是制约中国工程教育改革的和工程师培养的主要问题。我国工程教育的大环境导致工科学子与工业之间存在巨大鸿沟，我们培养了太多“从学校到学校，从未到过工业一线的人”。如何在根本上解决工程教育的问题？《卓越工程师培养论》作了全面、深入的理论探索、案例分析和实证研究。作者认为“卓越”主要体现在：有伟大的心灵和家国情怀，杰出的工程专业知识和能力即专业素养，较强的工程实践动手能力，一定的创新精神和创新能力，较好的团队合作、敬业精神和工程伦理责任意识。

当游戏、虚拟成为现实

《中国图书评论》2022年9月号，月刊

对于“游戏”，世人的态度是复杂的。一方面认为“游戏”是对现实的超越，故而与境界相关，“寓教于乐”“游于艺”即是游戏精神的体现；一方面则视“游戏”是对现实的疏离或逃避，与休闲、娱乐乃至玩物丧志是近义词。随着互联网时代的到来，游戏与“网瘾”绑定为一体，被视为“电子海洛因”而唯恐避之不及。当下游戏产业蔚然成风，电子竞技的兴起也在夜间让相关的游戏玩家成为一些年轻人钦慕的焦点，游戏已不再绑定“玩物丧志”“网瘾”之类的刻板印象。如此翻天覆地的变化使我们不得不展开反思，游戏之于现实、之于社会究竟意味着什么。最新一期的《中国图书评论》杂志推出专题文章予以讨论。

首先是游戏与现实的关系。文章认为，玩、社交、消费、想象，并称为游戏的四要素，当所谓的“元宇宙”允许任何人建立自己的虚拟人生，这便彻底改造了想象活动日的规则、形态、理论和评价方式。“元宇宙”的出现，游戏才能真正成为游戏，因为只有在此时，“游戏”才能与“真实经验”建立起现实性的关系。“虚拟”“想象”与现实之间的界限，也就彻底模糊化了：每个人在生活，同时也是游戏。基于此，有学者提炼出“游戏现实主义”的概念，认为未来的游戏，将与现实之间保持紧密关系，并呈现出“作为社会的现实性、作为虚构的相似性、作为个体拟象的现实性、作为交互拟象的现实性”这四种面向。

其次是游戏与社会的关系。文章



指出，如今电子游戏对玩家的吸引不再纯粹依靠其泛娱乐功能，而是针对游戏者所设计出的快感治理术。电子游戏依托快感治理术来制造玩家快感进而控制快感，这是一种支配他人的技术与支配自我技术之间的接触。在游戏中，快感治理术以治理自我、治理角色的方式实现对游戏者快感的操控。玩家在通过实现游戏成就来获取快感体验的同时，也逐渐陷于数字化规训网格之中，最终化身成为数字“矩阵”中的一行代码。

也就是说，在当今时代，游戏的研究已经不仅仅是对游戏的研究，而是通过游戏研究来实现关于世界会怎样的哲学性研究；或者说，游戏哲学学不仅仅要回答游戏的知识合法性问题，更要关注未来世界的根本性转型问题。

■ 文学期刊

社科学者眼中的“山乡巨变”

《天涯》2022年第5期，双月刊

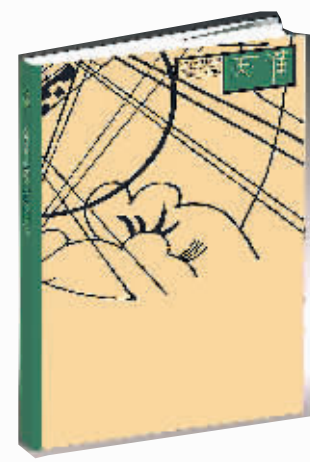
中国作协主席铁凝女士有个论断：“中国的根在乡村。文学作品里的一个个乡村，其实就是中国的缩影，不懂得中国农民就不懂得中国。”新中国成立以来，中国的乡村发生了翻天覆地的变化，前所未有的地消除了绝对贫困，并朝着乡村振兴的新目标迈进。讲好“新时代山乡巨变”的故事，不仅是文学家的创作方向，也是社科学界的研究方向。最新一期《天涯》杂志推出“山乡之变”二人谈，借由房宁、宋艳丽两位社科学者之眼，了解新时代的山乡巨变。

文章中，房宁、宋艳丽两位学者以中国社会学史上最负盛名的开弦弓村、合头村为观察对象，让我们看到了这两个由于被费孝通和杨懋春书写而声名远播的村庄。数十年来的山乡之变与新人新风。

对普通读者而言，开弦弓村是一个陌生的地名，其前称“江村”因费孝通先生的《江村经济》一书而出名。1936年，年轻的费孝通来江村养伤，同时在此做社会调查。在这次调研基础上，费孝通写出了《江村经济》。该书堪称中国社会学的基础之

作，为中国社会学赢得了国际声誉，是国际学术界最早了解中国社会科学的一部著作。江村也成了费孝通先生学术成就的发源之地、滋养之地。可以说，开弦弓村是中国社科学界最知名的一座村庄。村庄里设有“驻村教授工作室”，邀约学术界人士来此驻村，且生活且体验且研究。学者房宁成为该工作室的第一位访问学者，他沿着费孝通先生的足迹，仔细考察了费孝通先生在该地产生的影响，并以其学术理念对开弦弓村的巨大变化进行了延展与观照。作者的结论是，工业化给当地带来了物质财富。同时，一场以追求个性化体验为核心的价值观革命悄然到来，以物质与财富定义和标识的传统价值观渐渐消解，代之以个性化高峰体验为追求和志趣的价值观。

位于山东省青岛市黄岛区辛安镇的合头村，是一个为人类学界所熟知的村庄。七十多年前，生于合头村、长于合头村的人类学家杨懋春先生写出了《一个中国村庄：山东合头》这一本被称为中国早期人类学名著的作品。在这本介绍自己故乡的人类学专著



中，杨懋春的笔触精准地深入到村庄的家庭生活中，着眼于个体之间、群体之间复杂关系的扩散，从而展开论述。合头村在作者事无巨细的描述中向每一个读者展示出其本来的面貌：那是一个百年不变的北方村落，日久天长的乡规民约是它的内部运行法则，极少受到外部干扰，村庄自然生长，日子细水长流。学者宋艳丽用家杨懋春先生写出了《一个中国村庄：山东合头》这一本被称为中国早期人类学名著的作品。在这本介绍自己故乡的人类学专著

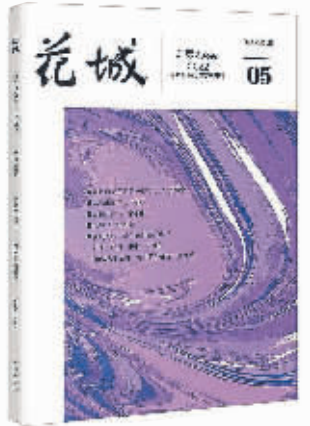
女性主义与女性写作

《花城》2022年第5期，双月刊

最新一期《花城》杂志“花城关注”栏目，邀约不同国家的青年女性作家进行不同语种的小说创作，由此构成了“她们在世界写作”的主题专辑。

专辑推出五篇小说。焦典的《六脚马》关注中国边地山区，作者结合猴群打架、“六脚马飞走”等当地奇闻，描绘了边地山林环境下四个女人的命运。故事以马帮后人春水——附近第一个跑摩的女人为主线，日日夜夜在山路间拼命挣钱养活全家。从她的视野出发，串起了一个地方的古与今，以及不同女子的命运；东来的作品《BLUES》，标题借用了蓝调音乐的概念，暗示了所讲述故事缓慢与忧郁的气质。小说的人物设定是，父亲是个暴力狂，母亲精神分裂。成长于这样一个家庭的女子，遇到一个同样被主流放逐的植物爱好者张蓝。两人如何面对原生家庭情感裂痕带来的精神伤害？在两性关系的畸变与伤害中如何自救疗愈？如此故事设定及探讨主题，无疑是有益于读者思考的。但从小说技术角度出发，作者该如何处理这样的背景才能不刻意？

作者东来的处理方式似乎是将场景具体化，使之变得可感、可亲、可信；加拿大作家金姆·傅的小说《二十小时》带有科幻色彩，即二十小时是3D打印一具人体所需要的时间，由于掌握了这种技术，人可以无数次从死亡之中浴火重生。在肉体可以无限次打印重生的世界里，主人公“我”又一次“杀死”妻子，之后一如既往地打扫、做饭、等待她的复活。这种死亡和新生、危险而戏谑的亲密关系周而复始，也让我们在二十小时的等待中，重新审视对方和自己，幡然醒悟；双翅目的《毛颚兔》与柏木大学图书馆资料室，讲述了一位正在柏木大学攻读学位的博士生，在图书馆的地下资料室收获了一本不断变换内容的奇书《毛颚杂记》。根据书籍记载：毛颚兔，拔毛为笔，可制毛笔。阴阳卜筮、山经地志、九流百家，皆可自主纂录。在斑斓无边的知识海洋，中西文化汇流中，手握神笔的博士生在“传奇/志怪”与“科幻”的界限之上，守护着自己的真知与理想；德国作家安妮·康朴曼的《海啸汹涌》，讲述的是在一个海啸汹涌之夜，钻井台机手瓦



克劳失去了他的挚友马蒂亚斯。小说以海洋为背景，幽暗的海水与瓦克劳的感受、回忆交融，海上生活及海洋秩序弥漫在行文之中。小说结尾，瓦克劳往一个新的陆地世界而去，但读者仍能感受到海水持续地上涨。

五篇作品出自生活在不同地区、不同环境的五位作家之手，组合起来呈现出一种缩小版“世界文学”的面貌。其整体风格，“花城关注”主持人何平教授点评说，五篇小说即使有地方性和世界性的规约，依然凸显强烈的个性。

■ 文史期刊

“芳香”里的中国之“道”

《中华遗产》2022年9月号，月刊

中国用香的历史久远，国人对芳香的迷恋，从《楚辞》中就可窥见一斑。2000多年前，屈原曾在《离骚》中反复吟唱“扈离离与辟芷兮，纫秋兰以为佩”“制芰荷以为衣兮，集芙蓉以为裳”，其中，江离、辟芷、秋兰等来自大自然的香材，被用来比喻君子品德高尚、气度高雅。可见，美好的香气，与香气背后的敬意、虔诚与正直的品德，从最初便牢牢绑定，成为写入中国“香文化”DNA的要义。可以说，香是中华文化无形的脉搏。最新一期的《中华遗产》杂志推出“中国芳香”专辑，从国色天香（香料）、华夏香（香文化史）、百炼成香（制香）、器中乾坤（香具）四个方向，追寻和探讨“中国芳香”，一窥中国文化的感官审美偏好，挖掘香事所承载的中国之“道”。

中国本土的芳香渊源有自。先秦时期，中国人认知的芳香植物已有百余种，花叶果实根皮干，乃至树脂，皆是香材之源。丰富的植物与对自然的认知与运用，令中国芳香处处。先民的香，多为原香香材，即芳香植物仅经初步加工，较多地保留其自然外观特征。闻起来是草木的天然清香，更接近于现代人口中的“中韵味”。从种类来说，受到域外影响也很小，可谓华夏的原生态香料。从《诗经》《楚辞》等先秦文献中，一窥华夏原初的香世界，我们会发现，香对于中国人来说，不仅是一种物质，它所净化的是身体与灵魂的统一体，并逐渐和人们所欣赏、推崇的各种美德联系在一起，可谓草木也有“心”。域外香料的人华，为我们打开了先秦香草之外的芳香世界；汉晋时期，以丝绸之路为中心的香料进贡，带来了沉香、安息香等；唐宋以来，以南方为中心的香料贸易，又带来了龙涎香、乳香等。随着域外香料大规模进入中国，人们对香料的认识日趋完善，为后来调制香料、熏炙香料奠定了基础。

中国人制香，是根据每一个人的体质和精神状态选用香料。一场香事后，人的身体到灵魂都得到了滋养。借用当代哲学家王德峰先生的话说，西方人制造香水是一种“技术”，中国人的香事则是一种“艺术”，人们从中体悟自然而非改造自然，在品香的过程中，不知不觉地完成了一次“天人合一”。

